

SCHATTENJÄGER™

SCHICKSALSFÄDEN™

DÄMONISCHE INTRIGEN
IN DEN REIHEN DES DEKADENTEN ADELS
DES IMPERIUMS!

Etwas Abscheuliches erwacht auf dem Vergnügungsplaneten Quaddis. Omen bewahrheiten sich, und uralte Plagen erheben ihr Haupt, während die 13. Stunde naht. Können Sie rechtzeitig das Rätsel um Haarlocks Vermächtnis lösen?

Der erste Teil in einer Maßstäbe setzenden Trilogie epischer SCHATTENJÄGER-Abenteuer.

Von den blutüberströmten, labyrinthischen roten Käfigen zum Herrenhaus Gabriels Hatz führt das Abenteuer die Akolythen durch die dunkle Unterseite Quaddis'.

Die Pläne des berühmt-berüchtigten Freihändlers Erasmus Haarlock nehmen Form an und bereiten die Bühne für das Schicksal des Calixis-Sektors.

Anfänger wie Veteranen können die vielen verschiedenen Pfade zum Erfolg erforschen.

Wenn die stählerne Uhr die 13. Stunde schlägt, wird Haarlocks Vermächtnis enthüllt.

Um diesen Zusatzband verwenden zu können, ist das SCHATTENJÄGER-Grundregelwerk erforderlich.



**GAMES
WORKSHOP®**



SCHATTEN- JÄGER

SCHICKSALSFÄDEN™



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 41. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

AUTOR

Alan Bligh und John French

DESIGN VON SCHATTENJÄGER

Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

ENTWICKLUNG

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

DEUTSCH VON

Florian Wilke

LEKTORAT

Hendrik Seipp

ART DIRECTION UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Oliver Hoffmann
und Thomas Russow

UMSCHLAGILLUSTRATION

Clint Langley

INNENILLUSTRATIONEN

John Blanche, Ed Bourelle, Matt Bradbury,

Imaginary Friends Studios

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Mark O'Connor (Lektorat),

Kevin Childress und Mark Raynor (Grafikdesign),

Zoë Robinson (Art Direction),

Gabe Laulunen (Produktmanager),

Michael Hurley (Entwicklungsleitung),

Christian T. Petersen (Herausgeber)

MITARBEITER GAMES WORKSHOP

Owen Rees (Lizenzen),

Erik Mogensen (Lizenzen und Rechtevergabe),

Alan Merrett (IP-Manager),

Andy Jones (Leiter der Rechts- und Lizenzabteilung)



Warhammer 40,000: Tattered Fates © Copyright Games Workshop Limited 2017. Dark Heresy, the Dark Heresy logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either * or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Ulisses Spiele, Ulisses North America, and their logos are trademarks of Ulisses Spiele. All rights reserved to their respective owners.

Für mehr Informationen über das
Warhammer 40.000 Rollenspiel besuche

www.ulisses-spiele.de

EINLEITUNG

Zusammenfassung	4
Jünger finsterner Götter	4

KAPITEL I – Reiseführer: Quaddis

Quaddis	6
Xicarph	8
Das Fest der Schicksalsfäden	13

KAPITEL II – Die roten Käfige

Struktur	16
Eine unerwartete Wendung	17
Flucht aus den roten Käfigen: Das Abenteuer beginnt	18
Reihemaske	22
Gewölbe 13	25
Das furchtbare Schicksal des Inquisitors Karkalla	30
Lebend entkommen	32

KAPITEL III – Der Karneval des Blutes

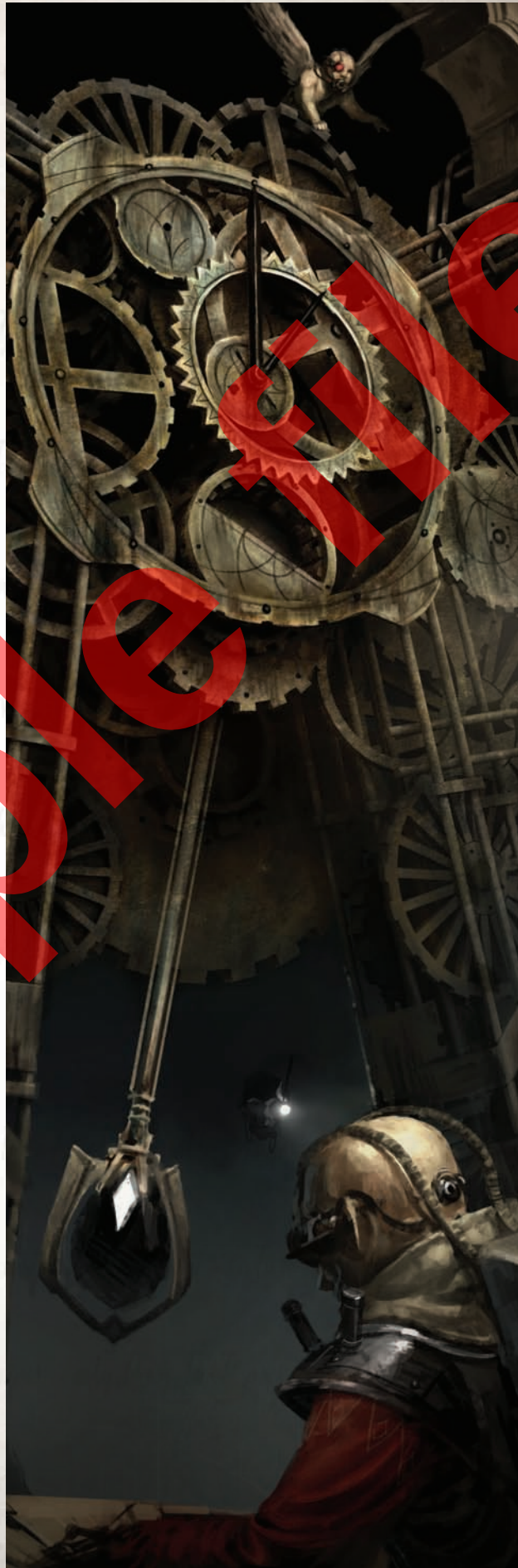
Struktur	34
All der Rummel auf dem Platz	35
Der große Auftritt: Der Karneval des Blutes beginnt ..	38
Sehen und gesehen werden	39
Blutiger Sand	39
Der einzige Überlebende	41
Verfolgung der Dame	42
Straßenprediger	42
Gärten des Zwielfichts	43
Blutiger Mord in Xicarph	45
Weiter zu Kapitel IV	46

KAPITEL IV – Die 13. Stunde

Struktur	48
Die Feier des Freudenfests der Dunkelheit	50
Der Aufbau des Anwesens	52
Das Herrenhaus	52
Mögliche Entdeckungen auf Gabriels Hatz	55
Verbindungen zu Haarlocks Vermächtnis	57
Die anderen Gäste	58
Die Schläge der stählernen Uhr	59
Die 13. Stunde	60
Die große Konjunktion	61
Ein wahres Freudenfest der Finsternis	62
Der Endkampf	62
Nachspiel	64
Belohnungen	64

KAPITEL V – Anhänge

Anhang I: NSC & Antagonisten	66
Die Hauptfiguren	66
Die Massen	70
Anhang II: Haarlocks Vermächtnis	74
Ein Vermächtnis des Schreckens	74
Elitekampagnenpakete	75
Überlebender der roten Käfige	75
Spielerdokument I: Entführt	77
Spielerdokument II: Reihemaskes Notiz	78
Spielerdokument III: Der Haarlock-Kaperbrief	79



EINLEITUNG

Schicksalsfäden ist ein dreiteiliges Abenteuer, das verschiedene Elemente enthält, von Horror über Intrigen und Ermittlung bis zu verzweifelter Action. Es kann für sich gespielt werden, ist aber als erster Teil der modularen Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“ gedacht.

Das Abenteuer beginnt damit, dass jemand die Akolythen gefangen nimmt und einer alptraumhaften Erfahrung von Psi-Folter, Schmerz und Dunkelheit unterwirft, aus der sie in einer höllischen Todesfalle erwachen; um zu entkommen, müssen sie um ihr Leben kämpfen. Sobald sie frei sind, müssen die Akolythen in einem Wettlauf gegen die Zeit entdecken, was sich hinter dem Prunk eines großen, surrealen Karnevals verbirgt und was sie tun müssen, um den Tod einer ganzen Welt aufzuhalten und ein abscheuliches Übel davon abzuhalten, einen entscheidenden Teil des fürchterlichen Vermächtnisses der Haarlocks an sich zu bringen.



BESTEHENDE AKOLYTHEN UND SCHICKSALSFÄDEN

Je nach Art der Kampagne, die Sie leiten, ist es natürlich aus möglich, daß Ihre Akolythen allerlei interessante Ausrüstungsgegenstände, Waffen und andere Dinge vielleicht sogar ein eigenes Schiff, angehäuft haben, die Sie ihnen, wenn Sie das Abenteuer wie beschrieben beginnen, erbarmungslos wegnehmen werden. Diese Enteignung ist keine schlechte Sache. Immerhin ist Schatztenjäger kein Spiel darüber, wie die meisten Spielzeuge anhäufen und das meiste Geld ausgeben kann, sondern darüber, den Albtraum für einen weiteren Tag zurückzuhalten. Andererseits müssen Sie sich nicht dauerhaft der Gegenstände berauben, die sie sich mühsam erkämpft haben. Ihre Besitztümer könnten einfach liegenbleiben, wenn die Akolythen entführt werden und sich nun in den Händen der Inquisition befinden, die ohne Zweifel das Verschwinden der Akolythen untersuchen wird und so wieder verfügbar werden, sollten sie auf Quaddis erfolgreich sein.

Alternativ können Sie persönliche Gegenstände, Waffen und andere Ausrüstung in den letzten Abschnitten des ersten Teils des Abenteuers, Die roten Käfige (s. S. 25, Gewölbe 13), platzieren, damit die Akolythen sie dort wiederfinden und zurückergattern können, oder ihre Lieblingsausrüstung könnte sich direkt in den Händen ihrer Entführer befinden. Die Stadt Xicarph selbst bietet zahlreiche Orte, wo sich Ersatzrüstung sehr hohen Standards durch ehrliche wie durch verwerfliche Methoden erwerben lässt, doch ist es wichtig anzumerken, dass Sie Ihren Akolythen, wenn Sie ihnen die verlorene Ausrüstung wieder zukommen lassen, Zeichen und Beweise ihrer inquisitorischen Autorität oder Fluchtmöglichkeiten von Quaddis auf alle Fälle vorenthalten sollten – schließlich wollen wir ihnen die Dinge nicht zu einfach machen!

JÜNGER FINSTERER GÖTTER

Dieses Abenteuer beinhaltet zwei schurkische Organisationen, die Pilger von Hayte und das Bestienhaus, die beide in **Jünger finsterer Götter** beschrieben sind. Zwar sind die dort enthaltenen Informationen nicht nötig, um dieses Abenteuer zu leiten, können dem SL aber helfen, diesen unheilvollen Gruppierungen mehr Tiefe und Optionen zu geben. Das Abenteuer *Das Haus von Staub und Asche* am Ende des Buches stellt ein weiteres Kapitel der Kampagne **Haarlocks Vermächtnis** dar und kann vor oder nach **Schicksalsfäden** gespielt werden.

Schicksalsfäden belohnt engagiertes, einfallsreiches Spiel und ist für 2-6 Akolythen und je nachdem, wie viele seiner Optionen Sie nutzen, 6-10 Spielsitzungen ausgelegt. Die Akolythen können mit einigen Modifikationen der hier präsentierten Gegner jeden Ranges sein (auch wenn die Ränge 4-6 wohl am besten geeignet sind), und tatsächlich ist die Eröffnungsepisode in den roten Käfigen von Xicarph ideal dazu geeignet, neue Spieler und Akolythen in eine Schatztenjäger-Kampagne einzuführen.

ZUSAMMENFASSUNG

Vor langer Zeit, während der Geburt des Calixis-Sektors, brachte die Freihändlerlinie Haarlock einen Diener von jenseits der Sterne mit sich, der ihre Geheimnisse schützen sollte. Er war uralte, furchtbar und kannte jeden Preis, den die Haarlocks für ihre Macht gezahlt hatten; man nannte ihn den Witwer, und er brachte Tod über jeden, der versuchte, die Geheimnisse seiner Herren in Erfahrung zu bringen. Der Witwer war ein vielgestaltiger Schrecken, ein Wesen endloser Masken. Er war an die seltsame Macht der stählernen Uhr im Herzen des Anwesens der Haarlocks in der Stadt Xicarph gebunden und gehorchte nur Nachkommen der Familie. Prophezeiungen besagen, er werde wieder erscheinen, wenn die Sonne über Xicarph sich verfinstert und das Licht des Imperators verloren ist. Die Pilger von Hayte, ein nihilistischer Warpkult, versuchen, Haarlocks Vermächtnis für sich zu beanspruchen und glauben, der Witwer könne dessen Geheimnisse enthüllen. Also sind die Pilger nach Quaddis gekommen, um den Witwer mittels eines diabolischen Plans zu unterwerfen. Sie haben die Dienste der berüchtigten Sklavenhändler des Bestienhauses erkaufte, um ihnen Individuen zu beschaffen, die durch Warpprophezeiungen auserwählt wurden und unter denen sie einen zu finden hoffen, der das Blut Haarlocks in sich trägt und dem Witwer befehlen kann, die Familiengeheimnisse zu enthüllen.

Der Witwer jedoch hat eigene Pläne. Rachsüchtig und erzürnt über den Plan der Pilger versucht er, die stählernen Uhr und die große Konjunktion zu manipulieren, um Quaddis im Lichte Komus', des Tyrannensterns, zu baden und alles zu verwüsten.



REISEFÜHRER: QUADDIS

QUADDIS

•

XICARPH

•

DAS FEST DER
SCHICKSALSFÄDEN